Оперативник

Есть великое множество специализаций оперативников, каждая из которых заточена на определённые навыки для выполнения конкретных задач. Оперативников обучают, прежде всего, как профессионально решать поставленные задачу, будь то разведка, диверсия, заказное убийство или кража. Хотя у оперативников есть определенные области, в которых они преуспевают лучше всего, большинству нужно время, чтобы овладеть разнообразным набором способностей, которые помогут им добиться успеха в любой ситуации и в любой обстановке.

Альтернативные классовые особенности

Оперативники получают следующие альтернативные классовые особенности.

Смертный приговор (Экс) 1 уровень

Вы обучены определенному набору способностей, чтобы преуспеть в уничтожении врагов. Ваша специализация не дает вам черту Эксперт или бесплатных пунктов навыков. Вместо этого вы можете повесить метку смерти на одного противника в пределах 100 футов, которого вы видите, в качестве сопутствующего действия. Пока эта цель находится в поле вашего зрения, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и СЛ испытаний ваших классовых особенностей оперативника и критических эффектов оружия против этого врага. Метка смерти фокусирует все ваше внимание на этом противнике, заставляя вас получить штраф -2 к КБ и испытаниям Реакции против атак и эффектов, которые не исходят от врага с меткой смерти. Вы можете прекратить этот эффект как быстрое действие или ответное действие, и нанесение метки на другую цель приведет к тому, что вы немедленно потеряете этот бонус против предыдущей цели.

На 7-м уровне всякий раз, когда вы поражаете застигнутого врасплох противника, которого вы пометили меткой смерти, обманной атакой, вы можете потратить 1 ПР, чтобы заставить цель пройти испытание Стойкости (СЛ = 10 + половина вашего уровня оперативника + ваш модификатор Ловкости). Если цель проваливает это испытание, любое состояние, которое вы наложили на цель с помощью калечащего приёма, длится 1 раунд за каждый ваш уровень оперативника. Если ваша цель преуспевает, вы по-прежнему применяете все обычные эффекты вашей обманной атаки.

Эта особенность изменяет классовую особенность "Специализация" и заменяет классовую особенность "Спецподготовка".

Трюк и удар (Экс) 1 уровень

Вы можете выполнять искусные трюки, переходя в наступление. Как действие полного хода, вы можете переместиться на значение вашей скорости. Независимо от того, двигались вы или нет, вы можете атаковать любым оружием, которое вы держите в руках и с которым умеете обращаться, даже оружием с особым свойством "Громоздкое" или оружием, которое требует действия полного хода для совершения одной атаки. Непосредственно перед атакой пройдите проверку навыка, с которым у вас есть черта Эксперт (СЛ = 20 + КО вашей цели). Если вам удастся пройти проверку, цель будет застигнута врасплох, для атаки совершаемой этой особенностью. В любой момент как часть этого действия полного хода вы также можете использовать один известный вам трюк. Трюк должен соответствовать навыку, который вы используете для этой особенности. На 7 уровне вы можете выполнять два известных вам трюка. Если в трюках используются разные навыки, вы должны попытаться выполнить обе проверки навыков, а если хоть одна из них не удастся, ваша цель не будет застигнута врасплох.

На 1-м уровне выберите один трюк, связанный с навыком, для которого у вас есть черта Эксперт. На 3-м уровне и каждые 4 уровня после этого вы выбираете другой трюк, который связан с навыком, для которого у вас есть черта Эксперт. Если трюк требует испытание, его СЛ равна 10 + половина вашего уровня оперативника + ваш модификатор Ловкости. С каждым из перечисленных ниже навыков связано несколько трюков.

Эта особенность заменяет классовые особенности "Обманная атака" и "Калечащий приём".

Трюки Акробатики

•Проворный трюк: Вы игнорируете немагическую пересечённую местность во время трюка и удара. На 6 уровне вы можете потратить 1 ПР при использовании трюка и удара, чтобы также игнорировать пересечённую магическую местность.

•Кип-ап оперативника: Если вы используете трюк и удар распластанным, вы можете встать из состояния распластан, не используя никаких действий, и будете невосприимчивы к неконтролируемому вращению до начала вашего следующего хода. Если у вас есть черта Неваляшка, расовая особенность "Дерзкий" или аналогичная способность, вы также невосприимчивы к состоянию распластан до начала вашего следующего хода.

Трюки Атлетики

•Подсечка: Если и ваша проверка навыка трюка и удара, и бросок атаки успешны, цель должна пройти испытание Реакции, иначе она станет распластана.

•Могучий прыжок: Когда вы используете трюк и удар, вы получаете скорость полета, равную 30 футам или вашей базовой скорости (в зависимости от того, что меньше) со средней маневренностью. Если в конце своего хода вы не окажетесь на твердой поверхности, вы станете распластаны.

•Идти напролом: Если и ваша проверка навыка трюка и удара, и бросок атаки успешны, вместо того, чтобы цель была застигнута врасплох, вы можете оттолкнуть цель на 5 футов от себя, как если бы вы преуспели в попытке боевого маневра тарана.

•Бег по стене: Вы можете ходить по стенам и потолку во время трюка и удара, действуя как под эффектом заклинания "паучьи лапы", за исключением того, что ваша скорость лазания равна вашей базовой скорости, и вам не нужно иметь свободные руки. Если в конце хода вы не окажетесь на твердой поверхности, вы станете распластаны.

Трюки Блефа

•Тактическое отступление: Вы можете использовать трюк и удар, чтобы отступить, а не напасть. Вы можете переместиться с удвоенной скоростью, и ваши действия не вызывают ответных действий до начала вашего следующего хода. Используя трюк и удар таким образом, вы не можете атаковать как часть этого действия, и вы не можете заставить врагов быть застигнутыми врасплох.

•Финтовой трюк: Если ваша проверка навыка трюка и удара, а также бросок атаки успешны, ваша цель

застигнута врасплох для всех атак до начала вашего следующего хода.

•Помеха: Если ваша проверка навыка и бросок атаки трюка и удара успешны, ваша цель также получит -2 штраф к испытаниям до конца вашего следующего хода.

Трюки Компьютеров

•Слепое чутьё: всякий раз, когда вы пытаетесь выполнить проверку навыка компьютеров как часть вашего трюка и удара и добьетесь успеха, вместо того, чтобы цель была застигнута врасплох, вы получаете слепое чутьё (компьютеры) на расстоянии 30 футов до начала вашего следующего хода. Это позволяет вам обнаруживать любое существо, несущее предметы, которые могут быть использованы с навыком Компьютеры или могут быть подключены к инфосфере (включая персональные коммуникационные устройства).

•Грязный трюк: всякий раз, когда вы пытаетесь выполнить проверку Компьютеров как часть вашего трюка и удара и преуспеваете, вы можете заставить цель получить одно из следующих состояний до начала вашего следующего хода вместо того чтобы она была застигнута врасплох: ослепление, глухота, опутывание, сбит с цели, потрясение или дезориентация (на ваш выбор).

Трюки Культуры

•Анализ: Всякий раз, когда вы пытаетесь пройти проверку Культуры как часть вашего трюка и удара и преуспеваете, вы можете узнать один из следующих наборов данных о цели, а также один дополнительный набор данных за каждые 5 пунктов, на которые результат вашей проверки превышает СЛ: архетип*, класс*, классовые особенности*, родной язык, родной мир, известные заклинания * или Навыки Профессии. Для наборов данных, отмеченных звездочкой (*), если цель имеет более одной из этих особенностей, каждая обнаруженная вами информация считается одним набором данных.

•Отвлекающая болтовня: Если ваша проверка навыка трюка и удара и бросок атаки успешны, ваш противник сбит с цели до начала вашего следующего хода. Это эффект с дескриптором "Язык".

•Бессловесный пиджин: Вы можете без слов передавать информацию любым союзникам в пределах 30 футов, которые могут вас видеть. Это работает как ограниченная телепатия (как расовая особенность лашунт), за исключением того, что это экстраординарная способность. Прочие наблюдатели могут расшифровать ваше бессловесное общение с помощью успешной проверки Проницательности (СЛ = 15 + 1,5 × ваш уровень оперативника).

Трюки Инженерного дела

•Крушение металла: Любые атаки, которые вы совершаете против конструкций или роботов во время вашего трюка и удара, уменьшают количество Твёрдости или СУ, которое конструкция имеет, на число равное половине вашего уровня оперативника (минимум 1, СУ или твердость минимум 0).

•Выборочные взрывы: Если ваша проверка навыка трюка и удара, а также бросок атаки успешны, и ваша атака проводится с помощью оружия, нацеленного на область (например, оружие с особыми свойствами: автоматическое, взрыв, конусное, криволинейное (Armory) или линейное), вы можете выбрать количество клеток равное или меньшее вашему модификатору Ловкости и удалите их из области действия оружия.

Трюки Ловкости рук

•Сброс боеприпасов: Если ваша проверка навыка трюка и удара, а также бросок атаки успешны, вместо того, чтобы сделать цель застигнутой врасплох, вы можете перезарядить одно оружие, которое вы держите в руках, не совершая каких-либо действий.

•Быстрый бросок: Во время трюка и удара выхватывание оружия с особым свойством "Метательное" не требует каких-либо действий, а дальнобойные атаки, которые вы совершаете метательным оружием, не провоцируют внеочередных атак.

•Кража: Если ваш трюк и удар совершаются с помощью оружия ближнего боя и проверка навыка и бросок атаки успешны, вы воруете один легко доступный предмет с тела цели, вместо того, чтобы сделать её застигнутой врасплох, и затем удерживаете предмет в своей руке. Это позволяет взять всё, что цель не держит в руках, и что она может выхватить как сопутствующее действие или быстрее. У вас должна быть свободная рука, чтобы использовать этот трюк.

Трюки Скрытности

•Скрытый удар: если ваша проверка навыка трюка и удара прошла успешно, ваше перемещение не провоцирует внеочередных атак со стороны вашей цели.

•Снайперский трюк: Если вы были спрятаны в начале вашего текущего хода и у вас есть укрытие или маскировка в конце вашего текущего хода, вы можете попытаться выполнить проверку Скрытности, чтобы спрятаться, как если бы вы совершили задачу навыка Скрытности для выстрела из засады.

Мастер укрытий (Экс) 3 уровень

Вы можете присесть, свести к минимуму свой профиль или иным образом увеличить укрытие, которое вы получаете, не тратя время на то, чтобы полностью лечь или переместиться, чтобы спрятаться за более крупными объектами. Переворачивая стол так, чтобы он укрыл вас от выстрелов, опрокидывая груды коробок, поворачиваясь, чтобы ваш профиль оставался позади фонарного столба, или другими действиями, вы получаете укрытие за

объектами, которые обычно слишком малы, чтобы обеспечить укрытие. Объекты, которые обычно не дают укрытия, вместо этого предоставляют вам частичное укрытие, а объекты, которые обычно предлагают частичное укрытие, вместо этого предоставляют вам обычное укрытие. Это преимущество длится только до тех пор, пока вы не покинете свою клетку или до начала вашего следующего хода, в зависимости от того, что произойдет раньше, и чтобы снова получить эти преимущества, вы должны покинуть свою текущую клетку.

Все остальные правила определения того, дает ли объект защиту от конкретной атаки, по-прежнему применяются. Эту способность нельзя использовать для получения надёжного или полного укрытия.

Эта особенность заменяет классовую особенность "Быстрое перемещение".

Быстрая обманная атака (Экс) 3 уровень

Вы можете совершить обманную атаку как основное действие. Вы не можете совершать никаких других атак в течение раунда, когда вы это делаете, и не можете предпринимать никаких действий, которые влияют или изменяют вашу атаку или оружие.

Эта особенность заменяет классовую особенность "Быстрое перемещение".

Быстрая адаптация к невесомости (Экс) 3 уровень

Вы можете быстро и легко адаптироваться к трудностям работы в невесомости. Вы уменьшаете СЛ для любой проверки, необходимой для движения в невесомости, на 5. Вдобавок, когда вы используете сопутствующее действие, чтобы оттолкнуть объект в невесомости, вы двигаетесь с полной наземной скоростью, а не с половинной.

Эта особенность заменяет классовую особенность "Быстрое перемещение".

Арсенал оперативника (Экс) 8 уровень

На 8-м уровне выберите один из следующих типов оружия: высокотехнологичное оружие ближнего боя, длинноствольное оружие, тяжелое оружие или любое особое оружие по вашему выбору. Вы получаете черту обращения с выбранным типом оружия (или определённым оружием, если вы выбрали особое оружие). Кроме того, вы можете использовать обманную атаку с оружием выбранного типа. Вы не добавляете урон от обманной атаки к таким атакам, но цель по-прежнему застигнута врасплох, и вы можете использовать классовую особенность "Калечащий приём". На 13 уровне вы можете выбрать второй тип оружия из списка.

Эта особенность заменяет классовые особенности "Троекратная атака" и "Четырёхкратная атака".

Оперативные уловки

Следующие оперативные уловки используют обычные правила для оперативных уловок (Основная книга правил стр. 85).

2 уровень

Для освоения этих уловок вы должны достичь как минимум 2 уровня.

Сюрикенный ассасин (Экс)

Вы получаете черту обращения с особым оружием для сюрикена с углеродистым покрытием (и ни для какой другой модели сюрикена) в качестве бонусной черты. Кроме того, вы можете добавить свой модификатор Ловкости, а не свой модификатор Силы, к броскам атаки дальнего боя сюрикенами с углеродистым покрытием, и вы можете делать броски атаки в ближнем бою сюрикенами с углеродистым покрытием, как если бы они были простым оружием ближнего боя. Вы можете использовать классовую особенность обманной атаки при помощи сюрикена с углеродистым покрытием. На 3-м уровне вы получаете черту Привычное оружие для сюрикена с углеродистым покрытием (и ни для какой другой модели сюрикена) в качестве бонусной черты. На 12-м уровне вы наносите дополнительно 1d4 урона сюрикенами с углеродистым покрытием и добавляете им особое свойство "Инъекционное". На 17-м уровне дополнительный урон, наносимый сюрикеном с углеродистым покрытием, увеличивается с 1d4 до 2d4.

Смертельный удар (Экс)

Как часть любой атаки вы можете добавить особое свойство "Оперативное" к своим безоружным атакам. Когда вы это сделаете, ваша безоружная атака теряет особенность "Архаичное". При этом, если вы обычно добавляете 1,5 уровня вашего персонажа к урону в качестве особой формы Привычного оружия (например, из-за расовой особенности, такой как естественное оружие весков), вы вместо этого добавляете к урону только уровень своего персонажа. Это верно независимо от того, сколько у вас способностей или эффектов, изменяющих вашу черту Привычного оружия, которые применяются к вашим безоружным атакам.

Притворная смерть (Экс)

Каждый раз, когда вы получаете урон, вы можете попытаться симулировать смерть в качестве ответного действия. Вы немедленно распластываетесь и проходите проверку Блефа против каждого противника, который видит вас. СЛ для этой проверки равна 10 + общий бонус навыка Проницательности вашего противника или 15 + 1,5 × КО противника, в зависимости от того, что больше. Любой противник, против которого вы добьетесь успеха, считает, что вы мертвы, и действует соответствующе, если только он не проверит ваше тело в качестве основного действия и не преуспеет в проверке Медицины, Внимания или Проницательности с обычным СЛ, чтобы раскрыть ваш обман. Поддержание этой уловки - это действие полного хода на каждом ходу.

Хватай и беги (Экс)

В качестве сопутствующего действия или в начале любого действия, которое вы предпринимаете, и которое позволяет вам перемещаться (даже если вы не решите использовать это действие для перемещения), вы можете попытаться подцепить ногой оставленный незащищенный объект весом 2 или менее, лежащий на вашей клетке или на соседнем клетке в пределах вашей досягаемости, затем подбросить его. Вы можете попытаться выполнить проверку Акробатики со СЛ 15, и в случае успеха вы хватаете этот объект в одну или нескольких своих свободных рук. Если после этого вы держите его достаточным количеством рук, вы можете сразу же использовать его.

Бесследный (Экс)

Когда вы пытаетесь пройти проверку навыка против Внимания противника, вы получаете бонус +2 к результату вашей проверки навыка. Кроме того, СЛ для выслеживания вас при помощи навыка Выживания увеличивается на 4.

6 уровень

Для освоения этих уловок вы должны достичь как минимум 6 уровня.

Антимагический приём (Экс)

В качестве эффекта калечущего приёма вы можете попытаться помешать противнику сотворять заклинания и псевдозаклинания. Цель должна преуспеть в испытании Воли, в случае провала цель теряет возможность сотворять заклинания или псевдозаклинания в течение 1 раунда. После того, как вы использовали эту способность, чтобы помешать заклинаниям противника, это существо становится невосприимчивым к вашему антимагическому приёму в течение 24 часов. Чтобы выбрать эту уловку, у вас уже должны быть освоены уловки "Отключающий приём" и "Ошеломляющий приём".

Лёгкий шаг (Экс)

В качестве действия полного хода вы можете двигаться со скоростью вдвое быстрее обычной, игнорируя пересечённую местность. При таком перемещении любая жидкая или твердая поверхность будет поддерживать вас, независимо от вашего веса. Вы можете перемещаться по воде, лаве или даже по тончайшим ветвям деревьев, а обстоятельства окружающей среды, такие как скользкость поверхности, по которой вы движетесь, или текущая скорость ветра, не изменяют СЛ любых проверок Акробатики или Атлетики, которые вы пытаетесь выполнить во время этого перемещения. Перемещаясь таким образом, вы не получаете урона от поверхностей или других опасностей, которые наносят вред при

прикосновении к ним, как например, от лавы, или ловушек, использующих в качестве условия местоположение. Эта способность не позволяет вам перемещаться по воздуху или вакууму, а также не позволяет вам перемещаться по стенам или другим вертикальным поверхностям (хотя вы можете это сделать, если у вас есть способность, позволяющая вам лазать по стенам). В конце вашего хода преимущества этой способности прекращаются, и вы подвергаетесь эффектам любой поверхности на которой стоите как обычно.

10 уровень

Для освоения этих уловок вы должны достичь как минимум 10 уровня.

Разведывательная сеть (Экс)

У вас есть доступ к секретной разведывательной сети, которая получает обрывки информации и слухи, которые вы иногда можете использовать, чтобы раскрыть секреты или слабости ваших соперников. Это может быть группа агентов и шпионов, в которую вы вступили, связь с официальным информационным брокером, с которым вы обмениваетесь столь лакомыми данными, или группа союзников и информаторов, которых вы тщательно отбирали во время своих путешествий.

Вы можете сделать запрос в свою разведывательную сеть, если у вас есть доступ к инфосфере или коммуникационному устройству, по крайней мере, с системным радиусом действия. Это дает вам ту же информацию, которую вы получили бы от сотворения заклинания "Видение", за исключением того, что вы делаете особую проверку уровня класса (1d20 + ваш уровень оперативника) вместо проверки УЗ, для этого не требуется ПР и требуется 1d4 недель, чтобы ваша сеть дала ответ. Ваша сеть может работать только над одним вопросом за раз, и если вы сделаете новый запрос до того, как будет выполнен предыдущий, все время, потраченное на исходный вопрос, будет потеряно, и вы получите -1 штраф к вашей новой проверке уровня класса, которая должна быть выполнена, из-за замешательства в вашей сети.

Психокинетические способности (Св)

Вы можете неограниченно использовать заклинание "Психокинетическая рука" как псевдозаклинание. Вы можете воздействовать на объекты весом до 10 фунтов за уровень оперативника или до 1 веса за уровень оперативника. Кроме того, вы можете использовать это псевдозаклинание с навыком Ловкость рук для отключения устройства как при использовании Инженерного дела и Мистицизма.

Паучья ловкость (Св)

Вы можете перемещаться по вертикальной поверхности - даже по идеально гладкой - с минимальными усилиями, как паук. Вы получаете заклинание "Паучьи лапы" как постоянно действующее псевдозаклинание. Если ваше заклинание было развеяно или снято, вы можете потратить 5 минут непрерывной концентрации, чтобы восстановить его. У вас должна быть скорость лазания, чтобы выбрать эту уловку.

14 уровень

Для освоения этих уловок вы должны достичь как минимум 14 уровня.

Наглость (Экс)

Вы можете предпринять неожиданное или социально неприемлемое действие с такой полной уверенностью и отсутствием сомнений, что противник становится поражён и шокирован. Вы можете сделать проверку Запугивания, чтобы деморализовать противника, но вместо того, чтобы наложить на него состояние потрясения при успешной проверке, вы накладываете на него ступор на 1 раунд и дополнительно ошеломление на 1 раунд за каждые 5 пунктов, на которые ваш результат превышает СЛ. После того, как вы применили эту способность против определенной цели, вы не можете использовать эту способность против неё снова в течение 24 часов.

Двойная специализация (Экс)

Выберите специализацию оперативника, отличную от вашей. После того, как этот выбор сделан, его нельзя изменить. Вы получаете способность 11-го уровня, предоставляемую этой специализацией. Считается, что вы не обладаете второй специализацией, для выполнения каких-либо предварительных условий.

Вы должны иметь черту Эксперт для навыков связанных с выбранной специализацией, и вы должны иметь уловку этой специализации как одну из ваших уловок.

Теневой проход (Пс)

Ваше мастерство скрытности и понимание теней Материального Плана настолько велико, что вы действительно можете физически войти в границы Теневого Плана. Вы должны потратить 1 ПР, чтобы использовать эту способность. Эта способность работает как заклинание "Путь в тенях", за исключением того, что вы можете использовать её только на себе и предметах или существах, которых вы несёте, а также в течение не более 1 часа вы должны выйти из Теневого Плана обратно на план, из которого вы вошли.